namcot

02

パックマン

取扱説明書

NPM-4500

PAC-MAN

このたびはナムコット・ゲームカセット「パックマン」をお求め頂きまして誠にありがとうございます。プレイの前にお読み頂きますとより楽しく遊ぶ事ができます。
「こんなもの読まなくても十分遊べる!!」というあなたも、ものはためし。ぜひ御一読を……。

パックマンは1980年にナムコが発表したビデオゲームの主役。日本はもちろん、海外でも史上空前の大ヒットを巻き起こし、ゲームだけでなくアニメやキャラクターグッズでも大活躍!!
迷路に並んだエサをパクパク食べる愛らしい姿と、パワーエサで攻守逆転する痛快感は、男性ファンばかりでなく多くの女性ファンも魅了しました。

■使用上の注意

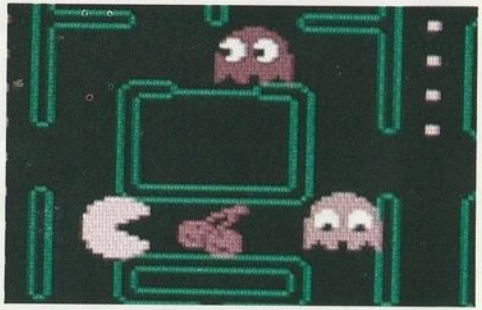
●カセットを交換する時は必ず電源を切って下さい。

●精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けて下さい。
また、絶対に分解はしないで下さい。

●端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないよう御注意下さい。

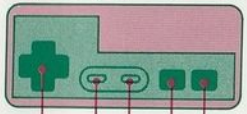
1 操作の方法 OPERATION

パックマンのゲーム進行



画面中央の黄色いパックマンをコントロールして迷路に並んだエサをすべてクリアして下さい。敵は4匹のモンスター。それぞれ性格が異なり、追いかけ方が違います。つかまるとアウトとなるので御用心。追いつめられた時は点滅するパワーエサを食べるとパックマンがパワーアップ！青くなって逃げだすモンスターをやっつける事ができます。時々現れるフルーツターゲットはボーナス得点 のチャンスとなります。

コントローラーの操作



コントローラーの操作は以下の通り。

- パックマンではこのボタンは使用しません。
- ゲームスタート・中断に使用。
- 1人用・2人用の選択に使用。
- パックマンの移動に使用。(4方向)

※2プレイヤー側も同操作。

- SELECTボタンかSTARTボタンを押すとセレクト画面に移ります。SELECTボタンで1人用・2人用を選んでからSTARTボタンを押すとゲームが始まります。
- ゲームの途中でSTARTボタンを押すと、一時中断。もう一度押せばゲームが再開されます。
- リセットボタンを押しても最高得点は消えません。

2 キャラクター CHARACTER

パックマン

アオスケ

グズタ

アカベイ

ピンキー

LET'S PLAY

■パックマン
食べ始めたら止まらない我らのヒーロー。モンスターにつかまらないようにうまくコントロール。

アカベイ

クズタ

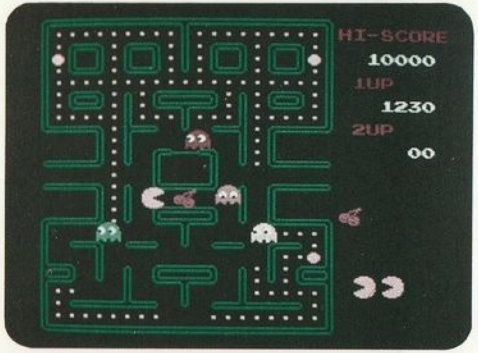
アオスケ

ピンキー

■モンスター
人は十人十色、こちらは四匹四色。それぞれ違う性格をしていて、パックマンのジャマを生きがいにする。

■エサ（10点）
パックマンの主食(?)、クッキーであるという説が有力。

■パワーエサ(50点)
パックマンがこれを食べるとパワーアップ!!イジケモンスターをやっつける事ができる。連続してかみつくと200点、400点、800点、1600点と得点が倍増する。



フルーツターゲット

これを食べると100点、300点、500点…と得点される。

1ラウンドに2回モンスターの巣の下にフルーツが出現。表示されている間にフルーツを食べると、100点、300点、500点……のボーナス得点。

■フルーツターゲット
1ラウンドに2回出現。
食べるとボーナス得点に!!

■ワープトンネル
迷路の両側にあり、モンスターに追い詰められた時、ここに逃げ込めば、反対側にワープして脱出する事ができる。

■アウト・ゲームオーバー
モンスターにつかまるとアウトになりパックマンが1つ減る。残りパックマンが無くなるとゲームオーバー。

●ラウンド数は画面右側にフルーツターゲットの数で表示されます。
●パックマンの残り数は で表示されます。
●得点が10,000点に達するとパックマンが1つ追加されます。
※説明のイラストは一部、実物と異なります。

必勝テクニック TECHNIQUE

■パワーエサで高得点を…
イジケモンスターは連続してつかまえると高得点となるので、パワーエサの近くにモンスターをたくさんおびき寄せてから一網打尽にする。

■ワープトンネルで高飛び
ワープトンネルの中ではパックマンのほうがモンスターより速い。追いつめられた時ワープトンネルに逃げ込めば助かる。

■よい子の約束
あちこちに1つ2つとエサを食べ残すと、最後がきつくなりモンスターにやられてしまいます。何でも食べるよい子は、食べ残しをしません。

■モンスターと根競べ
モンスターは一定時間たつと四隅に散る習性がある。追いかけられてもあきらめないで根気よく逃げ続ければ、助かる事ができる。モンスターが散った時に安心してエサを食べる。

■一方通行違反
モンスターの巣の上下に、下からはモンスターが入ってこれない場所がある。追いかけられたときここに逃げこめばモンスターをやりすごす事ができる。

© 1980 1984 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

●お気付きの点などございましたら下記までご連絡下さい。

「遊び」をクリエイトする——
株式会社 ナムコ
〒144 東京都大田区蒲田 5-38-3 朝日ビル TEL 03(736)1211(大代)